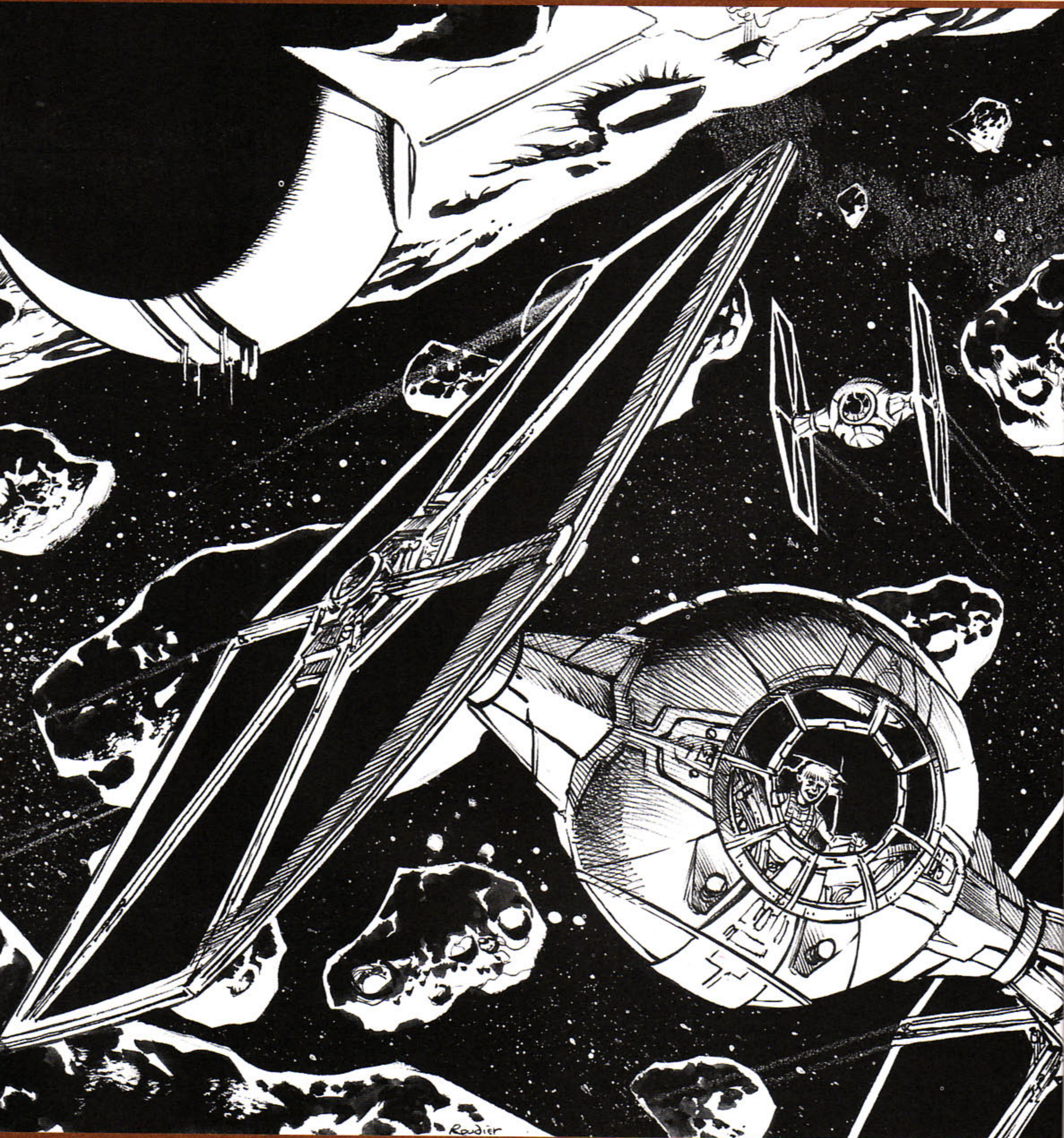
Ronde

texte
serge olivier
et frédéric
vinzent
illustration
emmanuel
roudier
plans
d. guiserix



enfantine

Pour Star Wars



Ce scénario se déroule à l'époque de la Nouvelle République, avoir le guide « L'héritier de l'Empire » est donc indispensable. Il est souhaitable que les personnages disposent d'un vaisseau et la présence d'un jedi – mineur – ne peut que rajouter du piment. Cette aventure est beaucoup moins tournée vers l'action pure et dure, rectiligne, que dans les scénarios classiques. Le MJ devra improviser, ainsi que les joueurs, l'intrigue étant assez ouverte.

Acte 1

Laissez venir à Moi les petits n'enfants

Le bon docteur Mendrebé

Janeck Mendrebé était un médecin biologiste d'une compétence indiscutable, chez qui le goût de la recherche et de l'expérimentation allait de pair avec une totale absence de considérations morales. Apprécié par l'Empire pour son efficacité et son manque de scrupules, il dut quitter précipitamment son laboratoire sur Coruscant lors de l'avènement de la Nouvelle République : ses habitudes d'expérimentation sur les êtres vivants déplaisaient à la nouvelle administration. C'était il y a une demi-douzaine d'années.

Qu'est donc devenu le bon docteur ? Il a pris la direction de l'Espace Sauvage et s'est réfugié sur une petite planète oubliée de tous, Rékalia. L'histoire de Rékalia commence il y a quelques centaines d'années, du temps de la Vieille République. Givo Rékal, riche fils de sénateur, ne sait que faire de sa vie. Pour tromper son ennui, il rassemble autour de lui une petite cour de parasites et d'excentriques, auxquels il impose ses caprices. De fil en aiguille, Givo commence à prendre son rôle de pseudo monarque au sérieux et bientôt des visions l'amènent à découvrir la vérité sur son Moi profond : il est un prophète et son destin est de prêcher la Vérité. Laquelle ? C'est assez confus, même pour Givo. Sa doctrine est un mélange fumeux de collectivisme et d'hédonisme : le renoncement aux biens matériels y côtoie l'absorption de drogues afin d'atteindre un niveau de conscience supérieur et la glorification d'une sexualité débridée axée autour des plus jeunes membres de la communauté… Néanmoins, sa foi en lui-même et son argent entourent Givo d'une aura mystique qui lui vaut de convertir de nouveaux fidèles à son mode de vie. L'histoire de la petite secte connaît un tournant dramatique à l'occasion de bacchanales qui aboutissent à des enlèvements d'enfants et à des meurtres rituels maquillés en suicides. La Vieille République est obligée d'intervenir, et Givo Rékal ne doit son salut qu'à l'intervention de son sénateur de père. Le prophète affrète son yacht et deux cargos, embarque ses fidèles les plus enthousiastes, et, guidé par une révélation divine – forcément divine – met le cap sur l'espace inconnu. La chance sourit à tout le monde, y compris aux fous criminels, puisque l'expédition découvre un système solaire dont l'une des planètes, promptement baptisée Rékalia, se révèle parfaitement habitable. Givo et ses disciples s'y installent et fondent une petite société autarcique qui perdure toujours aujourd'hui, en suivant plus ou moins les principes du père fondateur.

A son arrivée sur Rékalia, Janeck Mendrebé fut bien accueilli. Les rékaliens n'ont guère de contact avec le reste de la galaxie depuis leur arrivée il y a plusieurs générations car ce sont leurs vaisseaux démontés qui ont fourni l'infrastructure de la colonie. Seuls, de temps en temps, quelques rares contrebandiers leur apportent des nouvelles de l'univers ainsi que les biens – technologiques essentiellement – dont ils ont besoin. Le biologiste se montra très accommodant : il ne fit aucune difficulté pour faire siennes les mœurs particulières des rékaliens et mit ses connaissances au service de la communauté. En échange, les Fils de Rékal, les prêtres qui dirigent la planète, admirent Mendrebé au sein de leur société.

Le biologiste commença par étudier certaines particularités de la faune rékalienne et spécialement les jorshis, une sorte de scolopendres géants. Les jorshis sécrètent un poison mortel, le jorgh qui, dilué, devient un puissant hallucinogène, la drogue de l'extase, dont les rékaliens font un usage intensif. En travaillant sur cette drogue, Mendrebé réussit à synthétiser une substance aux propriétés assez extraordinaires : elle augmente le champ des perceptions de l'individu, au point de lui donner une conscience rudimentaire de la Force et de décupler ses réflexes. Mais la conséquence de l'absorption de cette substance (que le biologiste a baptisée le Vadorium, en hommage à qui vous savez) est radicale : la mort. Après bien des expérimentations, Mendrebé a mis au point un dérivé, le Vadorium 5, qui ne tue pas – du moins pas immédiatement. Cette substance ne peut être injectée qu'à des enfants, qui seuls survivent au choc traumatique qui s'ensuit. L'application pratique que le bon docteur a fait de cette découverte est la suivante : il opère des enfants, reliant un nodule contenant le Vadorium 5 à leur glande hypophyse. La substance, libérée régulièrement dans l'organisme en toute petites quantités, agit pendant quelques mois. Les capacités perceptives des enfants se modifient, mais leur organisme aussi : le poison induit une paralysie progressive des centres moteurs ainsi qu'un ▶

L'Institut rékalien

L'Institut rékalien a pignon sur rue à Cardos, la capitale de la planète Cardélane. Le système de Cardélane fait partie des Territoires de la Bordure extérieure. Renommée pour son industrie plastique, florissante grâce à des composants végétaux qui entrent dans la fabrication d'une matière synthétique particulièrement résistante, Cardélane abritait aussi une base de l'Empire. Les combats pour la libération du système furent sanglants, d'autant plus que les Cardélans, plutôt bien traités par l'administration impériale, soutinrent les troupes de Palpatine. Une bonne partie des installations industrielles furent détruites durant les affrontements et la planète est loin d'avoir retrouvée sa prospérité, même si elle s'est finalement ralliée — plus par raison que par conviction — à la Nouvelle République. C'est donc dans cet environnement troublé que Mendrebé a décidé d'implanter l'Institut rékalien. Ce n'est pas un choix innocent : l'institut se présente comme un organisme humanitaire qui a pour vocation de recueillir et de prendre en charge les orphelins. Or, suite à la guerre, ils sont nombreux, et Cardélane était une planète assez fortement peuplée. Enfin, l'emprise qu'exerce la Nouvelle République sur la planète n'est pas encore totale : les contrôles administratifs sont moins à craindre. C'est ainsi que sous couvert d'œuvre charitable, l'institut expédie une partie des orphelins qui lui sont adressés vers Rékal. Et, bien sûr, aucune famille ne se manifeste pour demander des comptes…

vieillissement accéléré. Néanmoins le résultat est là : les cobayes acquièrent des capacités étonnantes qui en font des pilotes potentiels extraordinaires.

Conscient de cela, Mendrebé a fait jouer les contacts qu'il possédait au sein de l'Empire et a proposé sa découverte au grand amiral Thrawn. Celui-ci, poussé par le grave problème que constitue la pénurie de personnel qualifié au sein de la flotte impériale, a accepté de soutenir le projet. Il n'est pas homme à négliger les occasions qui se présentent à lui.

Une fois obtenue la bénédiction de l'Empire, le principal problème de Mendrebé devenait l'approvisionnement : où trouver suffisamment d'enfants ? Il en parla aux Fils de Rékal et les convainquit de le soutenir. Après tout, « importer » des gamins sur Rékalia n'était pas une mauvaise idée en soi : tous ne seraient pas « traités » par le biologiste et ceux qui échapperaient à ce destin funeste pourraient être endoctrinés et contribuer au développement de la colonie et un jour, pourquoi pas, à l'expansion de l'idéal de Givo Rékal à travers la galaxie… Plutôt que de recourir aux services d'esclavagistes qui risqueraient tôt ou tard d'attirer l'attention par leurs enlèvements, il fut décidé d'agir plus subtilement. C'est ainsi que naquit l'Institut rékalien.

Arrête de m'embêter ou j'appelle mon grand frère !

Pour jouer cette aventure, il n'est pas absolument nécessaire que les personnages-joueurs soient au service de la Nouvelle République. Ils peuvent très bien avoir le profil « durs-au-grand-cœur ». Voici deux manières de les amener à s'intéresser à l'histoire.

— Les PJ sont commissionnés par un officiel de la Nouvelle République. Une plainte lui est parvenue au sujet de la disparition d'un enfant, Satchel (voir ci-dessous) et il demande aux PJ d'enquêter, mais discrètement : il ne croit pas trop à l'accusation d'enlèvement et de toute façon il n'existe aucune charge officielle contre l'orphelinat. De plus, la Nouvelle République restant bien peu populaire sur la planète, il s'agit de ne pas faire de faux pas.

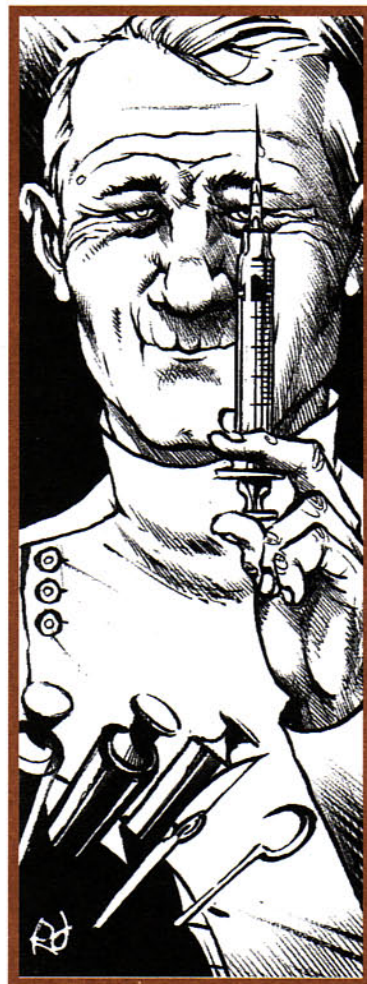
— L'institut a commis une erreur administrative. Un enfant du nom de Satchel a été admis à l'orphelinat puis transféré à Rékal. Or il n'est pas du tout orphelin. Satchel a simplement été séparé de sa mère, Morine, quand des pirates ont attaqué le transporteur qui les ramenait chez eux. Morine a été emmenée par les assaillants, mais elle a pu s'échapper lors d'une escale sur une planète perdue d'où elle a mis plusieurs mois avant de rejoindre Cardélane. Satchel, lui, resté à bord du transporteur, a été confié à l'institut rékalien à titre provisoire. Mais quelqu'un à l'orphelinat a commis une tragique méprise et le gamin a été envoyé sur Rékal. Une fois de retour, Morine a demandé qu'on lui rende son fils. L'institut, embarrassé, a répondu que Satchel s'était enfui peu après son admission à l'orphelinat et qu'il n'avait pas été retrouvé. Affolée par le chagrin, Morine a prévenu dès que possible le grand frère de Satchel : l'un des PJ. Prenez le joueur à part et expliquez-lui en quelques phrases que son personnage a un frère, beaucoup plus jeune que lui, qu'il ne connaît pas bien car c'était encore un bébé quand il a quitté la maison. Cette introduction à l'aventure possède l'avantage d'impliquer les PJ émotionnellement bien plus que s'ils effectuaient une simple mission. Et Satchel peut devenir un cousin, ou un personnage de gosse, ou un PNJ rencontré dans une aventure antérieure.

Un orphelinat au-dessus de tout soupçon

Une visite à Morine n'apporte aucun renseignement précis. La pauvre femme a été durement éprouvée ces derniers temps, entre son enlèvement et l'annonce de la disparition de son fils. Elle est furieuse contre l'institut qu'elle qualifie de tous les noms : qu'est-ce que c'est que cet orphelinat qui laisse s'échapper ses pensionnaires et n'a même pas l'honnêteté d'en avertir les autorités ? Elle supplie les PJ, particulièrement son aîné, de retrouver le petit.

Si les PJ se renseignent auprès des services administratifs de Cardos, ils apprennent que l'Institut rékalien a bonne réputation. Il travaille en collaboration avec les services sociaux de la capitale qui lui adressent régulièrement des orphelins. Son directeur, Milek Vorian, est diplômé de médecine d'une université de Coruscant. Un coup d'œil sur la liste des admissions (jet de Bureaucratie facile ; moyen si les PJ se présentent comme commissionnés par la Nouvelle République) révèle que l'orphelinat a accueilli plus de 200 enfants en deux ans d'existence. Il n'y a eu aucun problème à ce jour, mais il faut dire que l'institut n'a jamais été contrôlé. L'orphelinat n'a fait aucune déclaration officielle signalant la disparition d'un enfant.

Milek Vorian, bras droit de Mendrebé (il était déjà son assistant sur Coruscant) et directeur de l'Institut rékalien, joue la transparence. Il reçoit les PJ dès qu'ils se présentent, du moins si ceux-ci se disent commissionnés par la Nouvelle République ou parents de Satchel. Vorian est un homme grand et mince, grisonnant, qui dissimule sa sournoiserie sous une apparence distinguée et courtoise. Jouez-le rassurant : les PJ ne doivent pas soupçonner l'institut immédiatement – si ce n'est de négligence. Vorian se montre absolument désolé pour Morine et admet que toute cette histoire est fâcheuse. Oui, c'est vrai, il a omis de prévenir les autorités de la disparition de Satchel, il reconnaît avoir eu la faiblesse de songer avant tout à la réputation de l'institut qui par ailleurs fait un travail bien utile… Mais de toute façon, le petit n'a pas pu aller bien loin, ce n'est qu'une question de temps avant que les services sociaux de Cardos ne le ramènent à l'orphelinat…



Le bon docteur Mendrebé

Vorian propose aux PJ une visite de l'institut. C'est un vaste bâtiment à un étage, entouré d'un grand jardin délimité par un mur élevé. Le rez-de-chaussée abrite un réfectoire, une vaste salle de jeu, une infirmerie, un hall d'entrée et deux bureaux administratifs. Dix dortoirs, des chambres de quatre en fait, ainsi que des salles de bains et plusieurs petites aires de jeu, occupent l'étage. Deux autres bâtiments complètent l'ensemble. L'un sert de logement au personnel de l'institut (trois hommes et deux femmes en plus de Vorian, tous des rékaliens), l'autre d'école. L'orphelinat compte actuellement 27 pensionnaires. Interrogé sur la localisation des 200 enfants admis, d'après les services de Cardos, Vorian répond évasivement que l'institut possède des centres plus grands et plus appropriés que celui-ci, qui ne sert que de premier accueil. Si les PJ insistent, il cite deux planètes voisines. Bien sûr, il s'agit là d'une pure invention.

Milek Vorian ne compte prendre aucun risque. Il sait pertinemment que personne ne retrouvera Satchel puisqu'il est sur Rékalia. Après les remous provoqués par les

accusations de Morine, la visite des PJ le décide à appliquer le plan d'urgence qu'il prépare depuis plusieurs jours. Le soir même, un car vient prendre les enfants et les rékaliens, direction l'astroport. Là les attend le *Vent noir*, le transporteur de Soluub Saarzen, contrebandier et esclavagiste à l'occasion. Saarzen est un Sullustain qui commerce avec Rékalia depuis de nombreuses années. En paiement de ses services, il s'est assuré l'exclusivité de la distribution du jorgh. Depuis deux ans il transporte aussi, sans états d'âme, les enfants de l'institut. Une fois tout le monde embarqué, le *Vent noir* décolle à destination de Rékalia.

Mais au moment de quitter l'orphelinat, Oléon, un garçon débrouillard d'une dizaine d'années, parvient à s'échapper. Il a entendu les PJ donner leur adresse, à la demande de Vorian. Courageux, mais tout de même un peu effrayé, il part à la recherche des PJ et leur explique en pleurnichant que tous ses copains sont « emmenés ». Il ne sait pas que la destination du car était l'astroport. S'il trouve les PJ suffisamment vite et que ceux-ci décident immédiatement de se rendre à l'astroport, les personnages arrivent à temps pour assister au décollage du *Vent noir*. Ils peuvent tenter de le poursuivre, mais, dès qu'il le peut, Saarzen passe en hyperpropulsion et les sème. S'ils sont un peu lents, les PJ peuvent néanmoins apprendre (jets moyens de Bureaucratie ou d'Illégalité) que le vaisseau qui est parti avec des enfants à son bord était le *Vent noir* de Soluub Saarzen.

A la recherche d'une planète perdue

La grosse difficulté pour les PJ va être de découvrir la destination du *Vent noir*. Deux voies s'ouvrent à eux.

Le première consiste à retrouver Soluub Saarzen. Le Sullustain, bien que volontairement discret, a fini par se faire une petite réputation, surtout grâce à la vente du jorgh. En enquêtant dans les bas-fonds de Cardélane (jets difficiles d'Illégalité), il est possible d'apprendre qu'on le voit souvent traîner dans le secteur d'Usquarelles. C'est là que Saarzen écoule le jorgh, au prix du deutérium enrichi, à une clientèle avide d'échapper à son enfer quotidien. Pour le retrouver, il faut patrouiller le secteur ou, plus simple, l'attendre à *l'Ancre* (voir acte 3). Une fois localisé le contrebandier, il ne sera pas facile de coincer. Il est très méfiant et il dispose de nombreux appuis dans le coin, qu'en plus il connaît très bien. Ses deux acolytes gamorréens sont d'un tempérament nerveux et lui-même a la gâchette facile. Néanmoins, s'il n'a plus le choix, Saarzen est prêt à négocier et à révéler les coordonnées de Rékalia. En aucun cas il n'ira jusqu'à indiquer précisément la localisation du camp des impériaux (voir acte 2). Le Sullustain ne sait pas pour quelle raison les enfants sont emmenés sur Rékalia, et ni le nom ni le visage de Satchel ne lui disent quelque chose (il n'a pas fait attention). Il ignore tout aussi de l'histoire de la planète et de l'existence de Mendrebé : il n'a rencontré que Vorian.

La deuxième façon de trouver Rékalia demande un certain travail d'enquête, mais les informations obtenues sont plus intéressantes. Pour obtenir l'autorisation d'ouvrir l'institut, Milek Vorian a dû produire une preuve de sa compétence. Son diplôme – authentique – acquis à l'université Al'Yabrar sur Coruscant a favorablement impressionné les autorités de Cardélane. Si les PJ se rendent sur la capitale de la Nouvelle République, ils finissent, après moult discussions, négociations et jets réussis de Bureaucratie, d'Affaires, voire d'Intimidation, par apprendre, grâce aux archives de l'université, qu'après ses études Vorian s'est spécialisé en biologie et a travaillé comme assistant du docteur Janeck Mendrebé. Lors d'un entretien avec l'actuel chef du département de médecine d'Al'Yabrar, Raüs Vorlungen, les PJ sont mis au courant des pratiques déviantes qui constituaient le quotidien du biologiste. Ils obtiennent l'autorisation de se rendre dans son ancien labo, encore inoccupé à ce jour, bien que Vorlungen les avertisse que Mendrebé n'a rien laissé derrière lui. Effectivement, le biologiste a fait le grand vide en partant, effaçant notamment des ordinateurs les données scientifiques concernant ses travaux. Mais dans sa hâte à partir, il a négligé d'effacer des informations plus personnelles : état de son compte bancaire, archives diverses, etc., qui pour la plupart sont sans intérêt. Un jet moyen de Prog/Rép d'ordinateurs permet d'accéder à ces informations, dont deux sont importantes. La première est un dossier complet sur l'histoire de Givo Rékal, établi du temps de son exil, avec, en annexe, des cordonnées stellaires. Or Oléon, dans le récit de ses jours passés à l'institut, n'a pas manqué de préciser que les « grands » se définissaient comme des rékaliens. La deuxième information importante est le carnet d'adresses de Mendrebé, où figurent de nombreux impériaux. On y reviendra plus tard, dans l'acte 3.

Acte 2
Une petite secte bien tranquille

Dans les pinces du jorshi

Depuis l'orbite de la planète, le seul lieu habité repérable est Givo. A l'extérieur de la ville, un coin de savane brûlé fait office d'astroport. Dès l'atterrissage, les Fils de Rékal se précipitent en motos-speeders (il n'y en a qu'une poignée à Givo) pour accueillir les PJ. A partir de ce moment, ils leur collent aux basques en toute circonstance, s'arrangeant pour toujours rester en leur compagnie ou pour qu'au moins un de leurs fidèles y soit. Les prêtres se montrent courtois et affables jusqu'à l'obséquiosité. Ils répondent volontiers aux questions des PJ quant à leurs croyances et à l'histoire de la planète (un peu réarrangée : Givo Rékal devient un martyr injustement banni). Les Fils de Rékal sont au nombre de trois, dont une prêtresse : Héraclion Coupar et la belle Vénus Rosorio sont des fanatiques de la plus belle eau, bien qu'ils essayent de donner le change en paraissant sereins ; chez Dyonisos Valère, le fanatisme religieux est considérablement tempéré par une inextinguible volonté de puissance. C'est Valère qui a tout de suite vu le parti qu'il pouvait tirer d'une collaboration avec Mendrebé ; c'est encore lui qui a eu l'idée, avec le biologiste, de la création de l'institut ; c'est toujours lui qui approuve l'arrangement avec l'Empire. Peu après avoir rencontré les PJ, Valère les confie à ses collègues et se rend dans le seul bâtiment en dur de Givo : la maison du prophète, située au centre de la ville, où les prêtres vivent. Là une radio discrètement dissimulée dans son appartement lui permet d'entrer en contact avec le camp de Mendrebé. Milek Vorian, qui a rejoint le biologiste, identifie les PJ (même s'ils ont donné de faux noms : la description de Valère est précise). A partir de ce moment-là, le Fils de Rékal va essayer de se débarrasser de ces importuns. Plusieurs possibilités s'offrent à lui et au MJ.

— Les convier à découvrir le pays par l'intermédiaire d'une chasse rituelle au jorshi. Évidemment il néglige de leur parler du poison. Si l'un des PJ est mordu, il pousse l'hypocrisie jusqu'à lui administrer un faux antidote.

— Valère mélange du poison de jorshi à la nourriture des PJ lors du dîner auquel ils sont invités officiellement, en compagnie des Fils de Rékal et de quelques autres rékaliens triés sur le volet. C'est une méthode pas très discrète qu'il n'emploiera que si les autres ont échoué.

— Le lendemain de l'arrivée des PJ correspond à la fin du mois et donc à une bacchanale. Presque toute la population de Givo se rassemble dans le « champ de l'extase » à l'extérieur de la ville et la cérémonie commence à la tombée de la nuit. Prières, chants, célébrations diverses, tout y passe, orchestré par les Fils de Rékal. Bientôt vient le moment tant attendu : la prise de jorgh. Les PJ sont bien sûr de la fête et on les pousse à prendre de la drogue. S'ils le font, ils voient le monde comme les rékaliens, avec les couleurs psychédéliques du bonheur et de l'insouciance. De nombreuses jeunes femmes (ou jeunes hommes) leur adressent des invitations explicites. D'ailleurs, au fur et à mesure que la nuit avance, l'orgie est totale. Seul Dyonisos Valère reste maître de lui-même et surveille discrètement les PJ.

Milek Vorian

Directeur de l'Institut rékalien et bras droit de Janeck Mendrebé
DEXTÉRITÉ 3D, Blaster 5D+1, Esquive 5D+1 ; SAVOIR 4D, Volonté 4D+2, Médecine (biologie) 7D, bureaucratie 5D+1 ; MÉCANIQUE 2D+2 ; PERCEPTION 3D+1, Commandement 4D+2 ; VIGUEUR 3D ; TECHNIQUE 2D, Premiers soins 7D. Points de personnage : 8.

Personnel de l'Institut rékalien

Trois hommes et deux femmes
Tout à 2D sauf : Blaster 3D+2, Esquive 4D, Intimider les enfants 5D.

Soluub Saarzen

Contrebandier et esclavagiste sullustain
Saarzen connaît Salûn Gortchoï (voir acte 3) et, s'il en a l'occasion, dénoncera les PJ à cet officier impérial.
DEXTÉRITÉ 3D+1, Blaster 6D+1, Esquive 6D+2 ; SAVOIR 2D+1, Évaluation 4D, Illégalité 5D+1, Langages 3D+2, Systèmes planétaires 4D+2 ; MÉCANIQUE 3D+2, Astrogation 5D, Canons de vaisseau 6D+2, Écrans de vaisseau 5D+1, Répulseurs 4D, Transports spatiaux 6D+1 ; PERCEPTION 3D, Discrétion 5D, Dissimulation 5D+2, Escroquerie 5D, Marchandage 5D+1 ; VIGUEUR 3D, Résistance 4D ; TECHNIQUE 2D+2, Réparation de transport spatial 4D+2. Points de personnage : 10.
Le *Vent noir* est un transporteur modifié. Définissez ses caractéristiques d'après celles du vaisseau des PJ.



Deux acolytes gamorréens de Soluub Saarzen

Ce sont des brutes épaisses que Saarzen s'est attaché en les libérant de leur esclavage (ce fut facile pour lui, il les avait achetés exprès dans ce but).
Tout à 2D sauf :
Blaster lourd 5D,
Esquive 4D+1,
Arme blanche 6D, Parade à l'arme blanche 4D+2,
Intimidation 5D+1,
Transports spatiaux 3D+2 ;
VIGUEUR 4D,
Combat mains nues 5D+2.

Il a demandé aux éclaireurs de choc de l'Empire qui gardent le camp de Mendrebé de venir cueillir les aventuriers pendant qu'ils seront sans défense, sous l'influence du jorgh.

— Dernière possibilité : l'attaque brutale des éclaireurs. Valère demande à Ovénio Darran, leur commandant, de ne pas agir à Givo même, mais un peu à l'extérieur. Les impériaux attaquent sur leurs motos-speeders, en montant une embuscade.

La préférence de Valère, comme de Mendrebé, va à la capture des aventuriers plutôt qu'à leur élimination : il s'agit de savoir comment les PJ ont remonté la filière jusqu'à Rékalia. Capturés, les personnages sont d'abord soumis à un interrogatoire viril mené par Darran, avant que Mendrebé prenne les choses en main en leur injectant une forte dose de jorgh qu'il fait suivre d'une séance d'hypnose. Une fois qu'il a appris tout ce qu'il voulait savoir, le biologiste exécute les PJ à l'aide d'une injection de Vadorium pur.

Les PJ ont donc assez peu de temps pour découvrir le camp de Mendrebé. Interroger les Fils de Rékal ne sert pas à grand-chose : ils prétendent que le biologiste s'est effectivement posé sur la planète mais qu'il en est reparti voici plusieurs années. Non, ils n'ont connaissance d'aucun trafic d'enfants. Si les PJ parviennent à discuter avec des rékaliens, ceux-ci confirment cette version (très peu connaissent l'existence du camp impérial), mais semblent embarrassés quand il est question des enfants. En effet l'arrivée de gamins au cours des mois précédents est de notoriété publique. Mais effrayés par la réaction possible des prêtres, les rékaliens se taisent (jet de Persuasion difficile pour les amener à parler, et uniquement en l'absence de Fils de Rékal). Aucun rékalien en dehors de Valère n'est au courant du dernier voyage du *Vent noir* qui a ramené Vorian. Les enfants ont été débarqués près du camp impérial. Si les PJ parviennent à échapper à la surveillance des prêtres et des fidèles les plus dévoués, ou s'ils partent explorer les environs de Givo, ou peut-être lors de la bacchanale, ils sont contactés par :

— Une fillette qui dit s'appeler Ashley. Elle est arrivée sur Rékal parmi les premières « livraisons » de l'institut mais n'a pas oublié sa vie, même triste, sur Cardélane. Elle supplie les PJ de la prendre avec eux et leur apprend qu'il existe d'autres enfants dans son cas.

— Une poignée de rékaliens a réussi à échapper au lavage de cerveau et à l'emprise des prêtres. Ils vivent en marge de Givo et guettent un moyen de quitter la planète. Si les PJ se retrouvent à un moment seuls hors de la ville, leur chef, Éros Ramar, les contacte. Il sait, lui, où se trouve le camp des impériaux. Il est prêt à y emmener les PJ si ceux-ci font le serment de lui faire quitter Rékalia, à lui et à la trentaine de ses compagnons. Ramar et les siens sont courageux et si les PJ sont capturés par les impériaux, on peut compter sur eux pour improviser une attaque au moment opportun, créant une belle diversion (ils n'ont guère les moyens de faire plus).

Le camp de Mendrebé

Pour l'atteindre en partant de Givo, il faut partir plein ouest pendant une soixantaine de kilomètres. La savane se finit brusquement, cédant la place à une forêt dense. Le camp est constitué d'une série de bâtiments en préfabriqué vert disséminés dans la forêt. Une haute clôture (3 m) métallique électrifiée (légèrement, il s'agit surtout de repousser les animaux) entoure le camp. Trois caméras sont placées sur des arbres en lisière de la forêt. Elles balayent la savane, permettant de repérer tout véhicule ou toute personne en approchant.

1) Ce long bâtiment comprend 12 chambres meublées chacune de deux lits superposés, d'une table, de deux chaises et d'un coin WC. C'est là que sont parqués les enfants. Actuellement vivent ici les 26 gamins amenés par le *Vent noir*, plus 16 autres (dont Satchel), déjà opérés et en cours de formation.

2) Douches communes.

3) Hangar abritant les 8 motos-speeders des impériaux.

4) Baraquements des 13 éclaireurs de choc chargés de la protection du site et de l'instruction des enfants. Sept chambres spartiates.

5) Le laboratoire. On y trouve :
a) Chambre de Mendrebé. Une petite bibliothèque scientifique.
b) Chambre de Milek Vorian.
c) Salle d'opération. Comme tout le camp, elle a été financée par l'Empire. Ce n'est pas le top du top, mais c'est du bon matériel. Dans un coin un bureau contient, soigneusement classés, les dossiers médicaux de tous les enfants qui sont passés entre les mains du biologiste. Une lecture macabre.
d) Trois chambres à deux lits pour les enfants nouvellement opérés.

e) Laboratoire de biologie. C'est là que Mendrebé synthétise le Vadorium 5, qu'il poursuit ses recherches et qu'il consigne leur progression dans son ordinateur. La fabrication du Vadorium 5, ses effets, la nature de l'opération que subissent les enfants, tout y est, protégé par un code d'accès (jet difficile de Prog/Rép d'ordinateurs). En lisant entre les lignes, on peut comprendre que l'effet du Vadorium 5 est irrémédiable après six mois de traitement et en conclure que si la poche à poison est retirée de l'organisme avant cette échéance, le sujet peut être sauvé.

6) Bâtiment éducatif. C'est là que les enfants apprennent toutes les bases de l'art militaire.
a) Salle de classe pour cours normaux. Avec tableau noir et écran pour la projection de petits films.
b) Les « bocaux » comme les appelle Mendrebé. Il y en a dix. Les enfants sont allongés sur un lit, un casque sur la tête. Le Vadorium 5 a pour effet secondaire de favoriser considérablement l'hypnose. Une partie de l'enseignement que reçoivent les gamins se passe donc ainsi. Chacun a droit à une séance de 90 mn par jour.
c) Cinq superbes simulateurs de vol, conçus pour que les enfants s'acclimatent le plus vite possible aux commandes des intercepteurs TIE.
d) Chambres des deux pilotes impériaux qui supervisent l'enseignement.

7) En dehors du périmètre du camp, les impériaux ont aménagé une clairière dissimulée par un filet de camouflage où les attend leur vaisseau.

La vie au camp

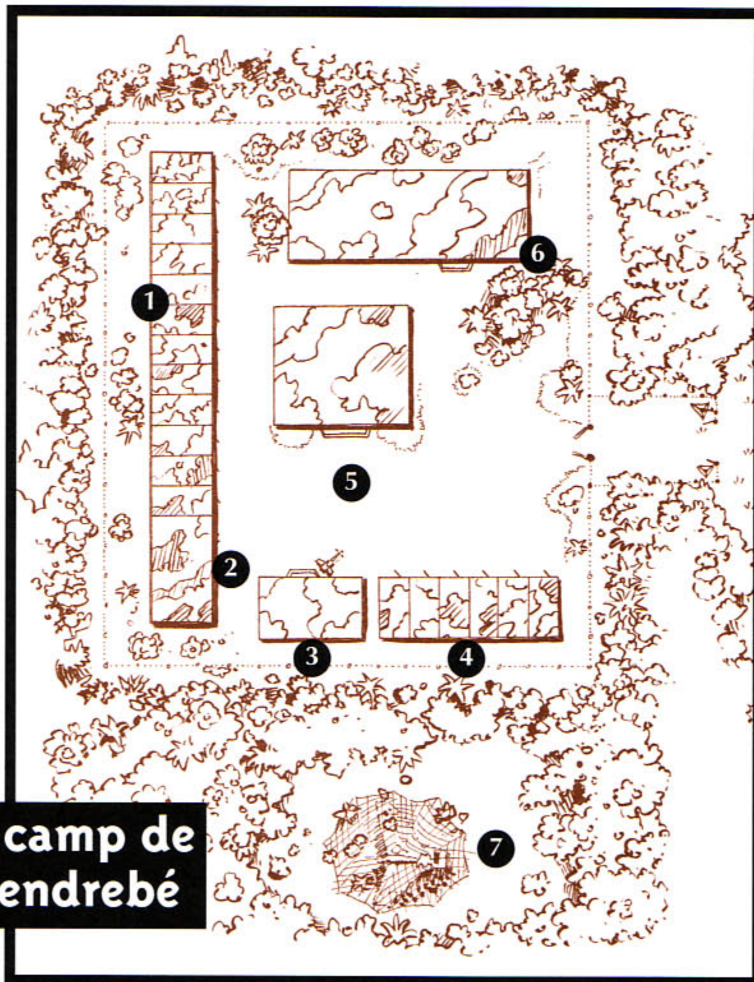
Mendrebé sort peu du camp. Il s'occupe de ses chères études, d'opérer puis de suivre médicalement les enfants. L'instruction des gamins est sous la responsabilité d'Ovénio Darran, le lieutenant noghri des commandos de la mort qui commande les éclaireurs de choc. Ses hommes se chargent de la défense du camp comme de l'instruction théorique des gamins. Les deux pilotes (de la pièce d) se consacrent presque exclusivement aux simulateurs de vol.
Les enfants restent normalement six à huit mois au camp après leur opération, puis ils sont envoyés dans une autre base de l'Empire pour achever leur formation. En général, à ce stade-là, la paralysie des centres moteurs a déjà atteint les jambes et les gamins ne se déplacent plus qu'en chaise roulante. En cas d'attaque du camp, les éclaireurs réagissent vite et bien : ils sont entraînés à cela et au courant de la présence des PJ. Mendrebé et Vorian ne se battent qu'en dernier recours. Si les choses tournent mal, le biologiste a le réflexe de détruire les données sur son ordinateur avant d'essayer de rejoindre le vaisseau impérial. Si Darran sent qu'il perd la partie, il essaye lui aussi de se replier vers la navette, mais donne avant l'ordre d'exécuter les seize enfants opérés. Mendrebé et Vorian, ignobles jusqu'au bout, n'hésitent pas à utiliser les gamins comme otages et boucliers vivants. Surtout Satchel s'ils savent que les PJ le recherchent en particulier.
Reste à savoir où les enfants sont envoyés pour finaliser leur formation…



Acte 3
Cœur de pierre

Le secteur Usquarelles

Le secteur Usquarelles est un vaste quadrant d'espace vide à l'exception d'un immense champ d'astéroïdes, une maille de roche éclatée tournoyant en tous sens, reflet sinistre du désordre de l'univers. Des repérages effectués vers la fin du règne de Palpatine indiquaient une forte concentration de métaux rares à certains endroits du champ. Depuis l'avènement de la Nouvelle République, l'exploitation de ces richesses minières a commencé. Pour l'instant, seuls des particuliers ou de petites sociétés se sont lancés dans cette entreprise où les risques sont plus importants que les gains. Les gros ne viendront que plus tard, une fois une bonne partie du travail de repérage effectué… Le champ d'astéroïdes est immense et comprend des millions de blocs. Mais seule une infime proportion d'entre eux recèle des métaux vraiment rares. Les prospecteurs font des sauts de puce d'un rocher à un autre, sondant la matière inerte en espérant tomber sur le filon qui signifiera la richesse. La vie dans le secteur n'est pas très drôle. Les mineurs mènent souvent une existence pire que l'esclavage. La violence et la paranoïa règnent en maîtresses. Installé sur un gros astéroïde à la périphérie de la ceinture, *l'Ancre* est le seul lieu convivial de tout le secteur. C'est un complexe de loisirs abrité derrière un dôme opaque et couleur or qui propose tout ce qui est propre à réjouir le cœur d'un homme, depuis des bains parfumés jusqu'à des massages très spéciaux, des salles de jeu, etc. *L'Ancre* appartient à un certain Salûn Gortchoï, qui se trouve être aussi à la tête de plusieurs exploitations dans le champ et, surtout, le chef d'une bande de pirates, les Aigles pourpres. Cette ambivalence propriétaire/pirate ne choque pas outre mesure les habitués du secteur d'Usquarelles. Les temps sont durs, alors pourquoi ne pas protéger son beefsteak ? Et tant que *l'Ancre* restera un endroit sympa…



Le camp de Mendrebé

RÉKALIA
Type : terrestre
Température : chaude
Atmosphère : type I (terrestre)
Hygrométrie : standard
Terrains : forêts et savanes
Longueur du jour : 21 heures standard
Longueur de l'année : 312 jours locaux
Race intelligente : humains
Astroport : de fortune
Population : 10 000 habitants
Fonction planétaire : refuge des rékaliens
Gouvernement : oligarchie religieuse
Niveau technologique : aucun
Principale exportation : jorgh, la drogue de l'extase
Principales importations : biens industriels et technologiques

Rékalia est une petite planète, au climat extrêmement doux, où savanes et forêts alternent harmonieusement, et dont la plus grande partie reste inexplorée. Il faut dire que la colonie humaine qui constitue la seule population intelligente est peu nombreuse. Les quelque 10 000 rékaliens vivent à peu près tous au même endroit, à Givo, la seule ville de la planète, qui est bâtie au creux d'une plaine vallonnée, traversée par une rivière paresseuse. Leur société est très rustique et essentiellement agricole bien qu'ils vivent dans le confort grâce aux importations que leur permettent les ventes de jorgh. Les maisons sont en bois.

Star Wars

La vérité est que Gortchoï est à la solde de l'Empire. Il était déjà officier à l'époque de Palpatine et sa loyauté s'est naturellement reportée sur Thrawn. Chargé par le grand amiral de créer des réseaux discrets et efficaces, il a eu l'idée de transformer sa petite troupe d'impériaux en pirates et de construire *l'Ancre*, qui lui donne un contrôle de fait sur tout le secteur. Au fur et à mesure que des astéroïdes riches en minerais rares sont découverts, Gortchoï les rachète en sous-main. Il y a 18 mois, Thrawn lui a demandé de superviser aussi un étrange projet concernant des enfants modifiés. Salûn y a mis son efficacité habituelle et a transformé une partie des hangars de façon à pouvoir loger les gamins et installer des simulateurs. Il est très impressionné par le niveau atteint par les enfants : ce sont de véritables graines d'as.

La société rékalienne dissimule, sous des dehors très fantaisistes et libertaires, une impitoyable dictature des prêtres appelés Fils de Rékal, perpétrée au nom des principes du père fondateur. Les rékaliens partagent leur vie entre les travaux des champs, la chasse et la pêche, et les cérémonies rituelles au cours desquelles ils sont tenus de s'abandonner sous l'effet de la drogue de l'extase. La propriété individuelle n'existe pas, tout est géré par les Fils. Les bacchanales sont l'occasion de pratiquer, sans sentiment, mécaniquement, une sexualité de groupe destinée à priver un peu plus encore les rékaliens de la conscience de leur individualité. Les enfants ne sont pas épargnés par ces cérémonies.

A l'Ancre

L'Ancre est circulaire et traversée en son centre par un puits anti-gravifique qui permet de circuler facilement d'un étage à l'autre. Il existe aussi des ascenseurs et des escaliers situés le long de la paroi. *L'Ancre* est divisée en sept niveaux qui correspondent chacun à un type de service différent.

- **Niveau 1** : C'est celui par lequel on accède au dôme en venant de l'extérieur. Toute la surface, la plus vaste du complexe, est occupée par un magasin qui vend tout ce qui peut être utile à un mineur : machines à extraction, scaphandres, charges explosives, nourriture, médicaments, armes, pièces de vaisseau, rien ne manque. Les prix y sont curieusement raisonnables.

- **Niveau 2** : C'est celui des bars et des boîtes à strip-tease, le lieu de passage obligé de tout quidam en goguette dans le secteur. Ici tous les contrats et tous les trafics sont possibles, d'autant plus que, contrairement aux autres étages, *l'Ancre* n'assure ici aucun maintien de l'ordre.

- **Niveau 3** : Les jeux. L'argent qu'ils gagnent semble littéralement brûler les doigts des mineurs. Ils peuvent le perdre ici à toutes sortes de jeux. Tricher est interdit sauf si les joueurs décident du contraire au début de la partie. Ce qui est presque toujours le cas, par une règle tacite… que l'on se garde bien de communiquer aux nouveaux.

- **Niveau 4** : L'hôtel. Quelques chambres sont véritablement luxueuses mais la plupart ne comportent qu'un lit et un placard. Elles ont le mérite d'être bon marché. A cet étage aussi *l'Ancre* n'assure pas le maintien de l'ordre.

- **Niveau 5** : Bains, massages et relaxation. Vous cherchez un peu de compagnie ? Un strip-tease du 2e étage vous a émoustillé ? C'est ici que vous trouverez satisfaction.

- **Niveau 6** : L'étage administratif. Comprend une banque, un bureau d'enregistrement des concessions, une bibliothèque, un terminal en libre service disposant d'informations de portée générale. C'est là aussi que se trouvent les bureaux de la direction de *l'Ancre*. La sécurité y est renforcée.

- **Niveau 7** : Le restaurant. Le cadre en est étonnamment chic, on se croirait dans un monde du Noyau. Des hologrammes de paysages sont projetés sur le sommet du dôme. C'est là que se traitent les affaires importantes et respectables – ou du moins celles qui veulent s'en donner l'apparence.

- **Sous la surface** : La roche a été creusée sous le dôme de façon à pouvoir y loger toute la machinerie qui permet au complexe d'exister : ordinateurs, systèmes gravitationnels, chauffage, conditionnement de l'air, etc. L'entrée de cette galerie qui court juste sous la surface est formellement interdite et gardée aussi bien par des systèmes de sécurité que par des hommes en armes.

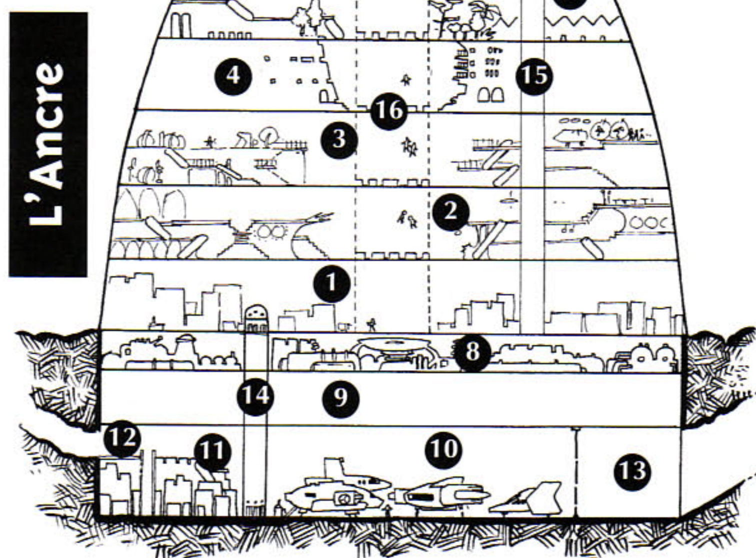
Encore plus bas que la galerie de maintenance, à l'abri à l'intérieur de la roche, un complexe souterrain déploie ses deux niveaux. La partie inférieure est réservée aux vaisseaux, les 18 intercepteurs TIE des pirates et leurs 2 transporteurs légers modifiés, et à une zone de stockage. A une extrémité, un sas permet de faire entrer et sortir les chasseurs sans avoir à pressuriser et dépressuriser à chaque fois tout le sous-sol. Revers de la médaille : seuls deux chasseurs ou un transporteur peuvent tenir dedans en même temps.

Le niveau supérieur comprend le logement des pilotes, les pièces communes, etc., et quatre dortoirs qui accueillent les 98 enfants actuellement en formation. Les gamins disposent aussi de salles de classe et de vingt simulateurs de vol.

Dans les sous-sols

Sur Rékalia, il a été facile aux PJ de déterminer la localisation de la base où sont envoyés les enfants au bout de six mois : ils ont pu faire parler Mendrebé ou Vorian, ou consulter l'ordinateur de la navette impériale, ou encore celui du biologiste. Par contre, s'ils savent qu'ils doivent se rendre (ou retourner) dans le secteur Usquarelles, ils ignorent où est la base exactement. Le lieutenant noghri était le seul à détenir cette information mais il ne se laisse pas capturer vivant. Laissez les PJ perdre un peu de temps dans le champ d'astéroïdes, ils finiront tôt ou tard par arriver à *l'Ancre*. Là, s'ils ont fait l'enquête sur Coruscant, une coïncidence étrange peut les mettre d'emblée sur la voie : Salûn Gortchoï était l'un des noms figurant en tête de liste sur le carnet d'adresses de Mendrebé. Sans cet indice précieux, les PJ risquent de perdre du temps à soupçonner tout le monde et personne. Mais deux faits devraient les intriguer : d'abord que les Aigles pourpres possèdent des intercepteurs TIE (volés à l'Empire prétend la rumeur) ; ensuite, comment expliquer la présence d'un authentique simulateur de vol au 3e niveau de *l'Ancre* ?

Les enfants ne montent jamais dans les niveaux supérieurs de *l'Ancre* (quoique si les PJ pataugent trop longtemps, vous pouvez toujours utiliser cette méthode : un instructeur promène un gamin en chaise roulante au 3e étage). Il faut donc descendre dans les profondeurs de l'astéroïde. Plusieurs solutions sont possibles.



1. Équipement. 2. Bars. 3. Jeux. 4. Hôtels. 5. Détente. 6. Administration. 7. Restaurant. 8. Machinerie. 9. Zone privée. 10. Garage. 11. Zone de stockage. 12 et 13. Sas. 14 et 15. Ascenseurs. 16. Puits anti-gravifique.

— Un seul ascenseur mène du niveau 1 au sous-sol. Il est toujours gardé et ne fonctionne qu'en tapant un code secret et par identification vocale. Vouloir passer par là en force est stupide. La sécurité de *l'Ancre* compte une vingtaine d'hommes (répartis sur tous les niveaux sauf deux), plus une trentaine de faux pirates et vrais impériaux.

— Se procurer le code d'entrée de l'ascenseur et imiter une voix. Seuls les pirates connaissent le code et ils sont difficiles à faire parler. Il est aussi possible de pirater cette information tout simplement en passant par le terminal du 6e niveau (jet difficile).

— Enlever Gortchoï. Celui-ci ne se déplace qu'avec deux gardes du corps (des soldats de choc). Son bureau est au 6e niveau. C'est un homme courageux totalement dévoué à l'Empire. Il ne se laisse pas facilement intimider mais tente de négocier et essaye de conduire les PJ dans un piège.

— En furetant à droite et à gauche, les PJ tombent sur un vieux mineur original, Elias, n'aimant guère Gortchoï qui, prétend-il, l'a ruiné. Si les aventuriers savent le prendre, Elias devient bavard et évoque les travaux de *l'Ancre*. Il se souvient qu'au départ il devait y avoir deux sorties pour les vaisseaux, la deuxième, du côté de la zone de stockage, ayant été abandonnée pour des questions de coût. Mais elle existe néanmoins, sous la forme d'un couloir. Les PJ peuvent retrouver la trace de cet accès qui a simplement été muré. Pour cela, ils doivent effectuer une sortie dans l'espace en scaphandre, utiliser un instrument de prospecteur qui mesure la couche de roche par résonance et creuser là où elle est la plus mince. Ils aboutissent à un couloir qui se termine par un petit sas. Le sas, de l'autre côté, ouvre sur la zone de stockage.

Final amer

Quel que soit le moyen utilisé pour s'introduire dans l'astéroïde, le final a peu de chances d'être grandiose. Les PJ découvrent des enfants en chaise roulante, déjà atteints par le vieillissement prématuré qui les conduit inexorablement à la mort. De plus, ils sont 98 ! Comment les sortir de cet enfer ? Peut-être en dénonçant *l'Ancre* pour ce qu'elle est, une base de l'Empire, en comptant sur une réaction des mineurs. Ou en sabotant les installations de survie et en profitant de la panique pour s'éclipser. Si les PJ sont repérés à un moment ou à un autre tandis qu'ils investissent le sous-sol, des enfants, justement installés dans le cockpit d'intercepteurs TIE pour un vol d'essai, décollent. Ils sont dressés pour tuer et n'ont aucun état d'âme.
Les aventuriers les retrouveront-ils plus tard, dans l'espace, à bord de leur vaisseau ?
Et auront-ils eux le courage de tirer en entendant à la radio, en même temps que les déflagrations des lasers, des rires de gosses ?

Dyonisos Valère, Fils de Rékal

DEXTÉRITÉ 3D+2, Arme blanche 5D, Parade à l'arme blanche 5D+1, Armes à feu 4D+2, Esquive 5D+2 ; SAVOIR 2D+2, Volonté 6D ; MÉCANIQUE 2D+1 ; PERCEPTION 4D, Commandement 7D+1, Persuasion 6D ; VIGUEUR 3D, Résistance 5D ; TECHNIQUE 2D. Points de personnage : 13.

Héraclion Coupar et Vénus Rosorio, Fils de Rékal

Ces deux prêtres sont des fanatiques totalement sous la coupe de Valère. Tout à 2D sauf : Armes à feu 4D, Arme blanche 4D+2, Parade à l'arme blanche 4D, Esquive 4D+1, Combat mains nues 3D+2, Commandement 5D+1, Persuasion 5D+2.

Les fidèles

Il s'agit d'une vingtaine d'individus, hommes et femmes, qui sont parmi les plus fanatiques de la petite communauté. Ils ont pour instruction de se relayer afin de ne jamais laisser les PJ seuls et de les surveiller en toutes circonstances. Ils sont totalement dévoués aux Fils de Rékal. Tout à 2D sauf : Armes à feu 3D+2, Arme blanche et Parade à l'arme blanche 4D, Combat mains nues 3D+2, Commandement 4D+1.
Seuls les fidèles et les prêtres disposent d'armes à feu, des vieux revolvers (dommages 3D, portée : 3-10/30/60).

Les jorshis

Ces scolopendres géants et venimeux sont des animaux grégaires, qui vivent en nids de 12 à 30 individus. Ce qui rend leur chasse assez dangereuse…
DEXTÉRITÉ 2D+2 ; PERCEPTION 3D ; VIGUEUR 3D+2, Talents spéciaux : pinces (2), dommages VIG ; morsure, dommages VIG-2 et injection de poison.
— Leur poison fonctionne ainsi : son effet se fait sentir sur plusieurs rounds (1d3+2 rounds). Au premier round, la victime subit une attaque contre sa VIG de 5D+2 ; au deuxième, de 4D+2, etc. Le poison prend effet environ dix minutes après la morsure. Durant cette période, l'absorption d'un antidote réduit la virulence du poison de 2D.
— Le jorgh, la drogue de l'extase, n'est rien d'autre que du poison de jorshi dilué et additionné de certaines plantes locales. Ses effets sont les suivants : hallucinations, sentiment de bien-être et disparition des inhibitions ; un personnage dans cet état est très réceptif à l'hypnose et perd toute méfiance (PER -2D).
— Le Vadorium, synthétisé à partir du poison jorshi, est une substance mortelle dont l'effet est foudroyant.
— Le Vadorium 5 est une formule raffinée de la substance brute. Injecté à un être humain adulte, il tue en quelques heures, voire quelques jours. Injecté progressivement à un enfant pré-pubère, il stoppe sa croissance, provoque une paralysie des centres moteurs (à commencer par les jambes, touchées au bout de six mois) et accélère le vieillissement des cellules : l'enfant meurt au bout de trois à quatre ans.
Par contre il devient extrêmement réceptif à l'hypnose et ses capacités de perception dans l'espace s'en trouvent considérablement améliorées grâce à une sensibilité rudimentaire à la Force.

Janeck Mendrebé, biologiste

DEXTÉRITÉ 3D, Blaster 4D+2, Esquive 5D ; SAVOIR 4D, Volonté 5D+2, Médecine (biologie) 10D, Systèmes planétaires 5D, Intimidation 5D ; MÉCANIQUE 2D+2 ; PERCEPTION 3D+1, Commandement 4D+2, Persuasion 5D+1 ; VIGUEUR 3D ; TECHNIQUE 2D, Premiers soins 9D. Points de personnage : 15.

Ovénio Darran

Lieutenant noghri des commandos de la mort
DEXTÉRITÉ 4D, Arme blanche 5D, Parade à l'arme blanche 4D+2, Blaster lourd 7D, Esquive 5D+2 ; SAVOIR 2D+1, Survie 5D+1 ; MÉCANIQUE 2D ; PERCEPTION 4D, Commandement 6D, Discrétion 6D+1, Dissimulation 7D, Recherche 5D+2 ; VIGUEUR 3D+2, Combat mains nues 5D+2, Arts martiaux noghri 6D+2, Résistance 6D ; TECHNIQUE 2D. Points de personnage : 8.

Éclaireurs de choc de l'Empire

Voir p. 59 du guide « L'héritier de l'Empire ».

Star Wars

Salûn Gortchoï

Officier de l'Empire, chef des Aigles pourpres et directeur de *l'Ancre*
DEXTÉRITÉ 3D+2, Arme blanche et Parade à l'arme blanche 4D+2, Blaster 5D+2, Esquive 6D ; SAVOIR 3D+2, Affaires 6D, Évaluation 5D, Intimidation 5D, Bureaucratie 6D+1, Illégalité 4D+2 ; MÉCANIQUE 2D ; PERCEPTION 3D, Commandement 6D+2, Persuasion 5D+1, Escroquerie 4D+2, Falsification 5D ; VIGUEUR 2D+2, Résistance 5D ; TECHNIQUE 3D, Premiers soins 4D. Points de personnage : 14.

Les Aigles pourpres et la sécurité de l'Ancre

Idem éclaireurs de choc de l'Empire pour la sécurité, et pilotes de chasseurs TIE (p. 209 des règles 2e édition révisée) pour les pirates.

Tueurs en chaise roulante

Tous les enfants de *l'Ancre* ont les compétences Canons de vaisseau, Pilotage de chasseur stellaire, Répulseurs, Senseurs, Écrans de vaisseaux, à 6D. De plus, grâce à leur perception embryonnaire et morbide de la Force, ils peuvent rajouter un bonus de 3D à l'une des actions liées au pilotage d'un chasseur TIE qu'ils entreprennent, et ce une fois par round. Il faut pour cela qu'ils réussissent un jet de compétence (moyen à difficile suivant le stress) dans ce nouveau talent qui leur est particulier et où ils ont 5D.